

GIOVANNI LORUSSO



IL
CAVALLO
DI TROIA

ATLANTE
DELLA BELLA MENZOGNA

Del vero, più bella è la menzogna.

Da questa intuizione nasce IL CAVALLO DI TROIA:
un libro visivo e concettuale che attraversa il mito
non come racconto da illustrare, ma come macchina
d'inganno, forma architettonica, corpo costruito, reliquia
contemporanea.

Tra reperti apocrifi, disegni, progetti, apparizioni e
metamorfosi, il Cavallo ritorna ogni volta diverso:
simulacro e congegno, presenza e riflesso, icona e artificio.

Le immagini non accompagnano il mito: lo trasformano.
I testi non lo spiegano: lo incrinano.

Ne emerge un atlante del falso in cui la bellezza non
consola, persuade; e l'occhio, attraversando l'inganno,
impara a vedere meglio.

Non un catalogo. Non un saggio illustrato nel senso
consueto.

Un libro d'autore sul confine instabile tra immagine,
memoria e finzione.

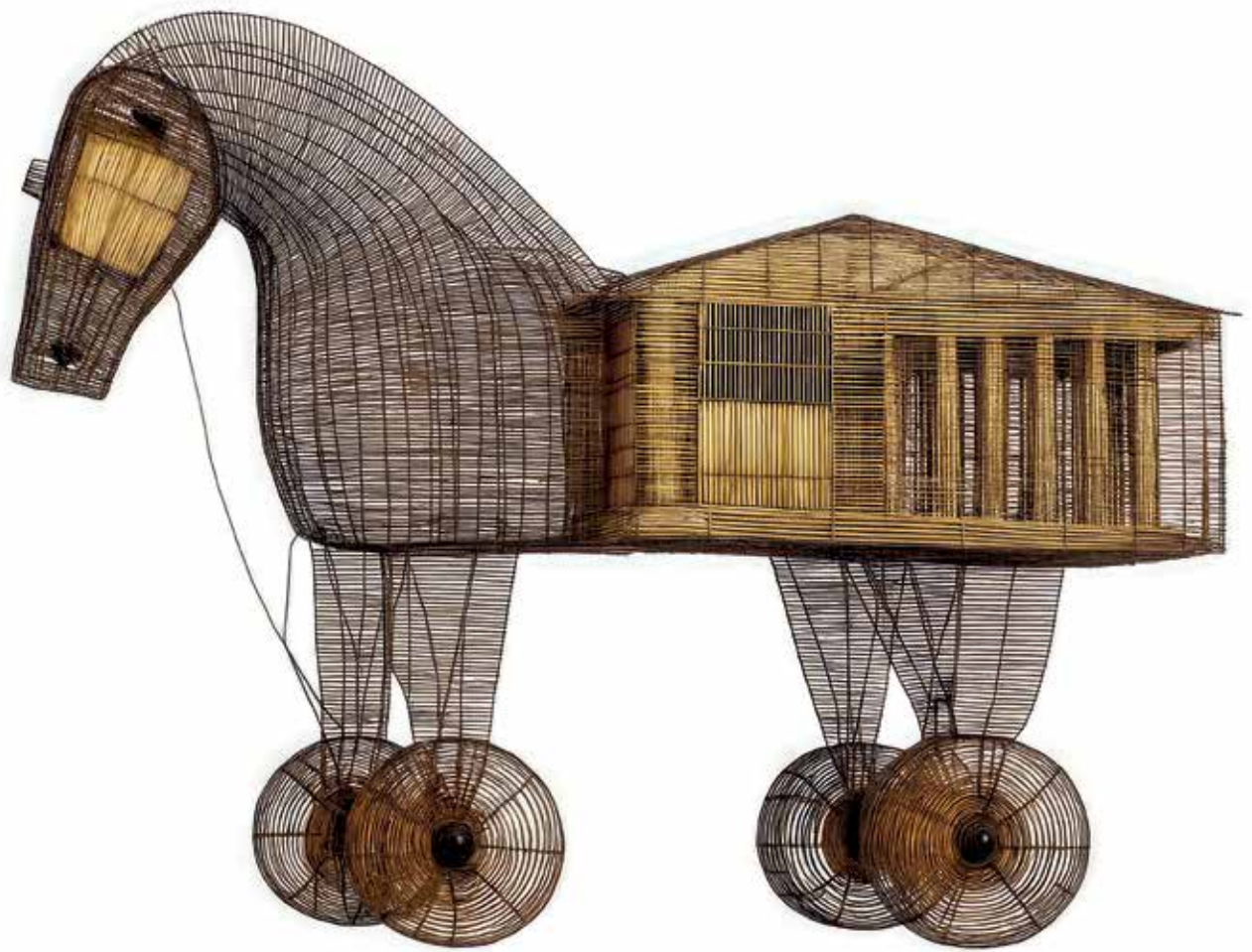


ogni biblioteca cela il proprio cavallo di Troia:
un volume insignificante che racchiude l'infinito

INDICE

ATLANTE

7	Mito - due letture opposte
9	Mappa del possibile
11	Sulla menzogna bella
13	Prologo - origine
21	Radice - arcaico
30	Simbolo - enigma
42	Ombra - velatura
59	Volto - identità
70	Idea - luce
90	Progetto - futuro
100	Materia - peso
116	Metamorfosi - mutazioni
134	Architettura - costruzione
158	Città - urbano
179	Esodo - carico
186	Sguardo - occhio
192	Reliquia - ornamento
199	Post scriptum dell'autore



MITO

DUE LETTURE OPPOSTE

Il libro nasce da un mito diviso

per alcuni il cavallo è ingegno:
bellezza che persuade, menzogna che costruisce

per altri è rovina:
splendore che tradisce, forma che prepara la
caduta

ogni interpretazione è frammento di una verità
irraggiungibile, e da questa frattura comincia la
Mappa



SULLA MENZOGNA BELLA

Mi ha seguito una frase
non una verità, ma la sua ombra:
“che del vero più bella è la menzogna”

Algarotti la scriveva nel Settecento,
ma poteva dirla oggi, con voce di metallo

la incontrai a Firenze,
tra un fregio, una cornice, un errore di misura
studiavo travi e disegnavo curve
cercavo regole, trovavo ornamenti

da allora so che certi oggetti non servono per funzionare
servono per restare
e per ingannare con grazia

il cavallo di Troia è uno di questi oggetti:
scultura e macchina, dono e trappola,
forma che nasconde altre forme

sfolgiando, non c'è una storia, ma una deriva
ogni immagine piega un'altra,
ogni parola indica un sentiero che si biforca

l'immagine più vera è quella che mente meglio

i cavalli oggi non hanno criniere:
abitano tasche, schermi, archivi di luce
promettono presenza, archiviando assenze
ogni gesto salvato è una rovina

la menzogna, quando è bella,
non chiede smascheramento
invita a restare
a guardare ancora



MOSAICO DEL CAVALLO

Mosaico parietale frammentario, rinvenuto in un ambiente ipogeo, raffigurante un cavallo ligneo montato su quattro grandi ruote.

Museo Archeologico delle Visioni Smarrite.
Sala del Sottosuolo, Antiochia.

PROLOGO

ORIGINE

*L'origine ritorna, si piega e si riconosce nella propria ombra
non è un punto di partenza ma una traccia che insiste
ogni frammento la rievoca,
ogni copia la sposta più in là
l'origine non inaugura: ripete
è un segno che si riscrive mentre svanisce
è la ferita della forma,
il suo primo e ultimo gesto*



VASO DELL'INGANNO

Anfora a figure nere, V sec. a.C. (attribuzione incerta). La scena raffigura un Cavallo ligneo condotto all'interno di una città murata.

Museo Immaginario di Archeologia Paradossale.
Collezione "Vasi che immaginano", Siracusa.

1. RADICE

ARCAICO

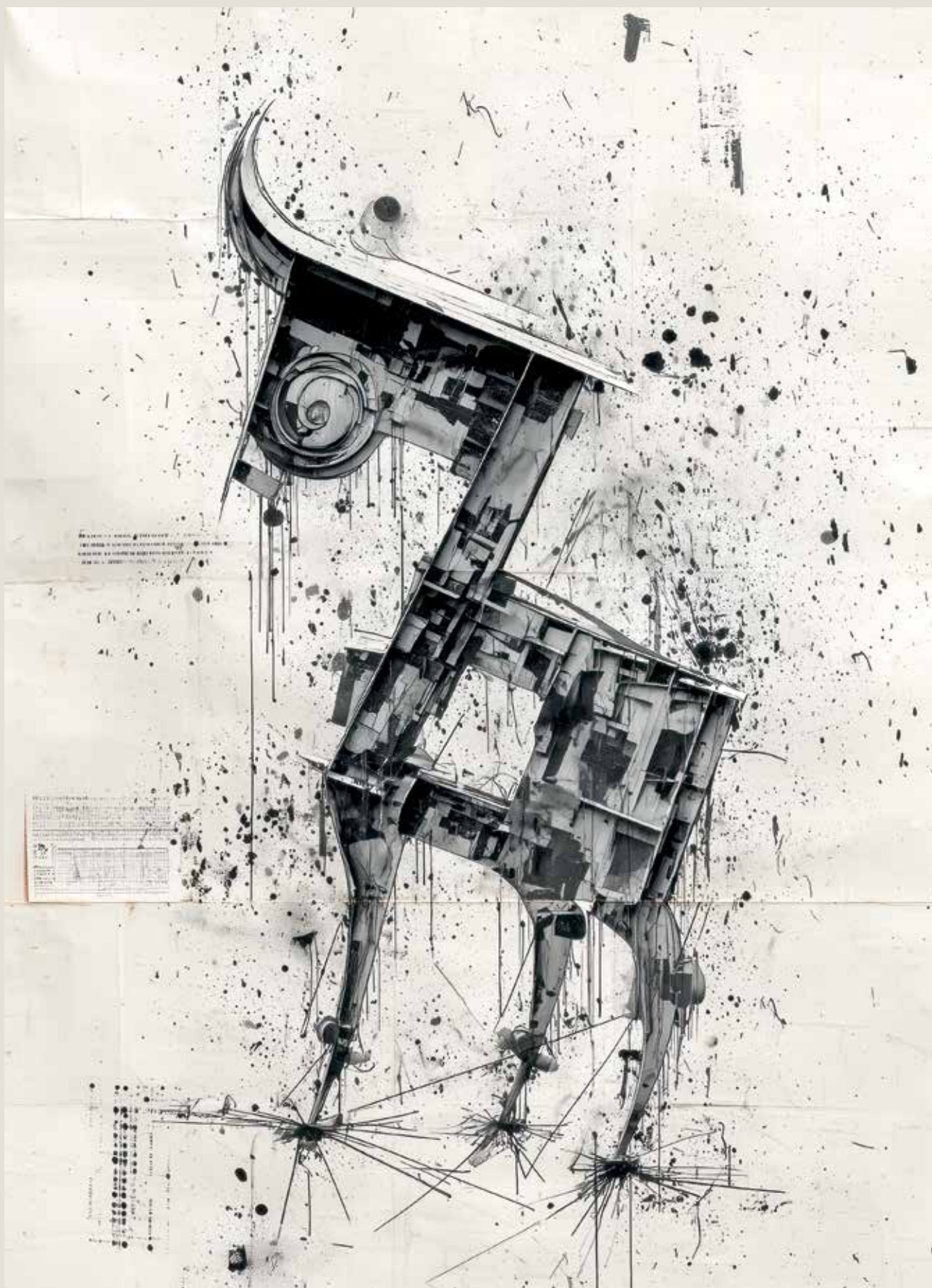


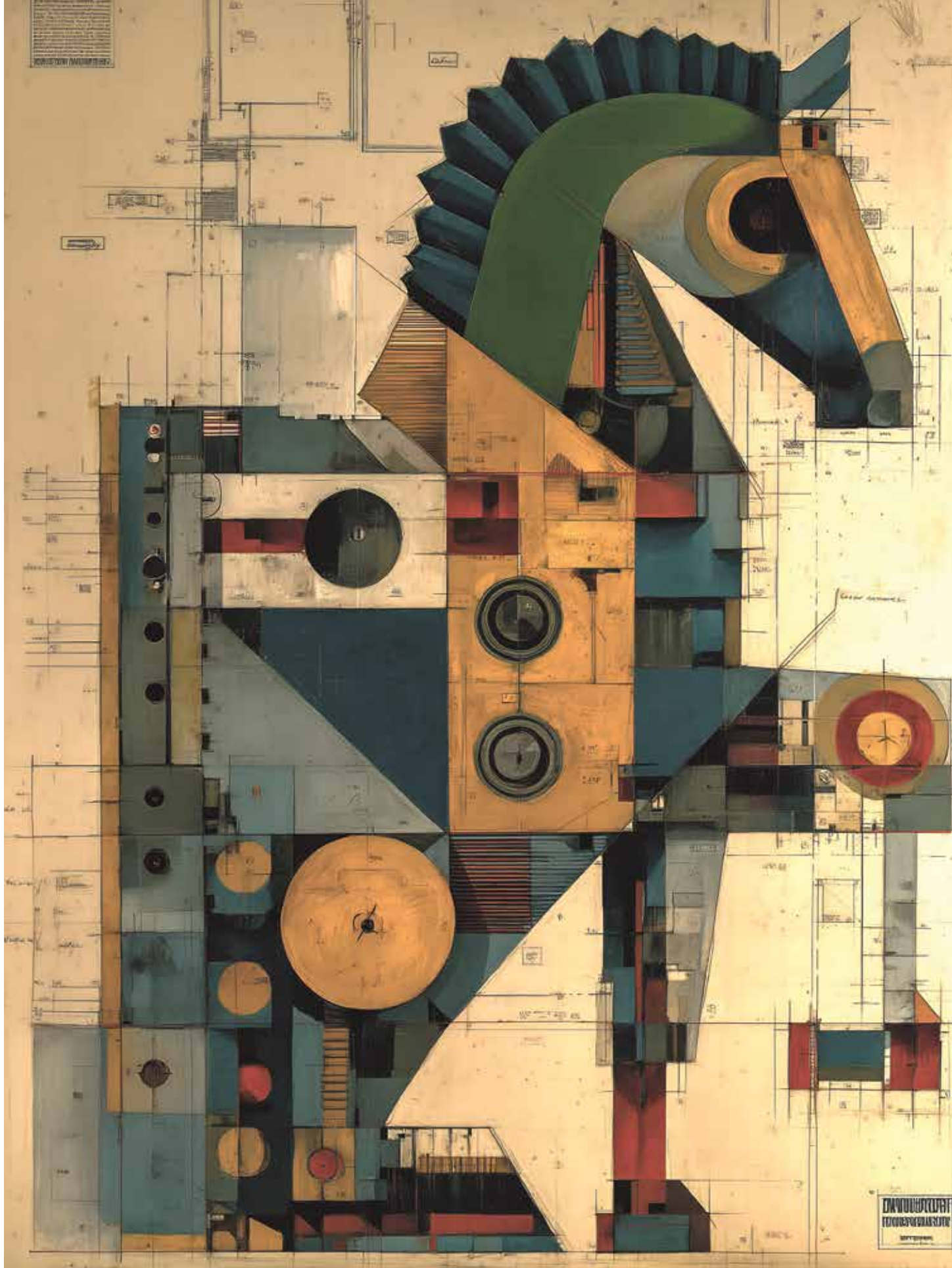


2. SIMBOLO

ENIGMA

*Il simbolo incide il linguaggio e lo nasconde
tiene insieme due metà che si respingono
ogni segno costruisce un ponte che non promette
arrivo
vive nello spazio fra immagine e idea, fra senso e
mancanza
non spiega: devia
il simbolo è una domanda che prende forma,
un corpo che mente per mostrarsi*





3. OMBRA

VELATURA



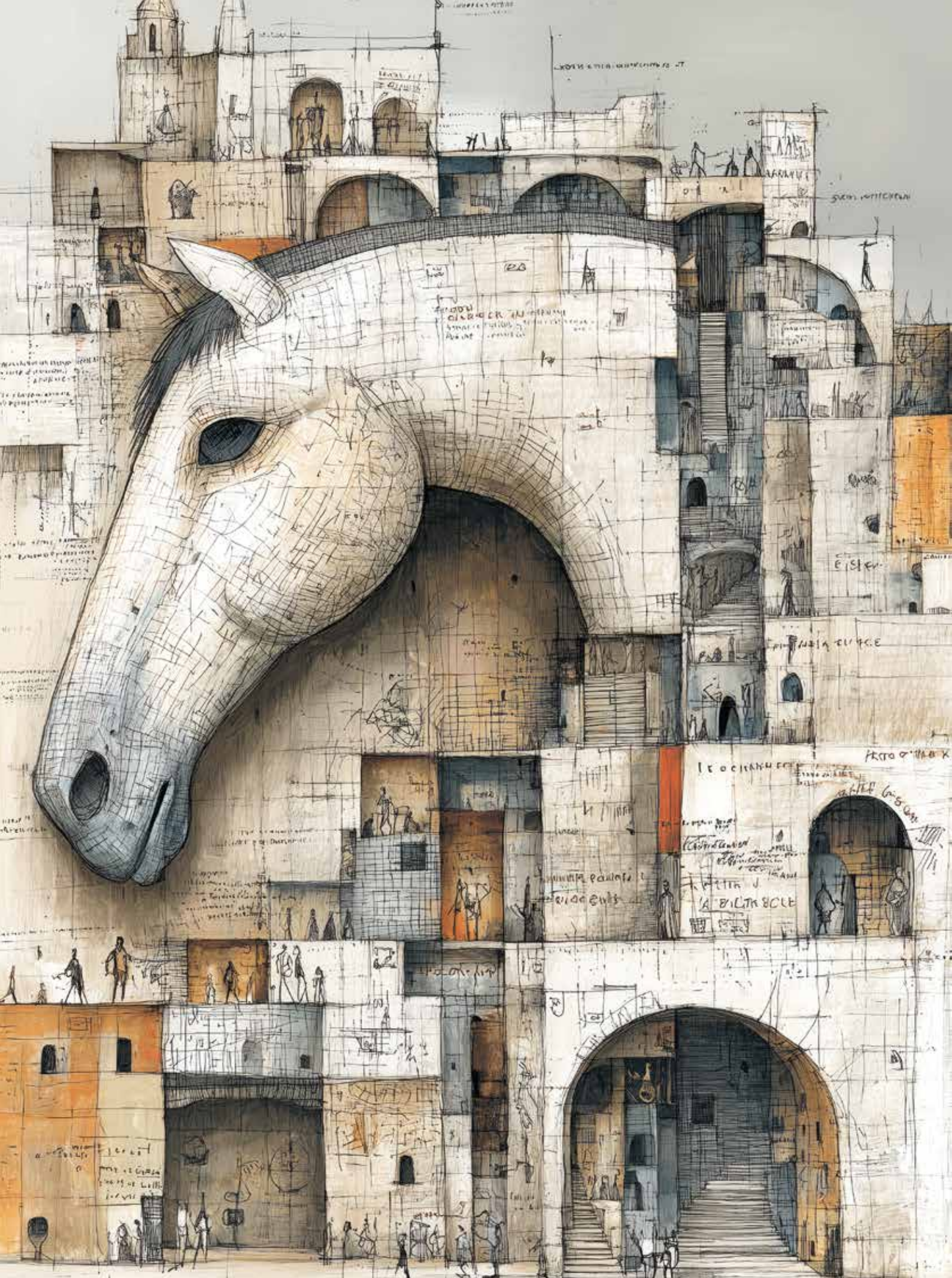


4. VOLTO

IDENTITÀ

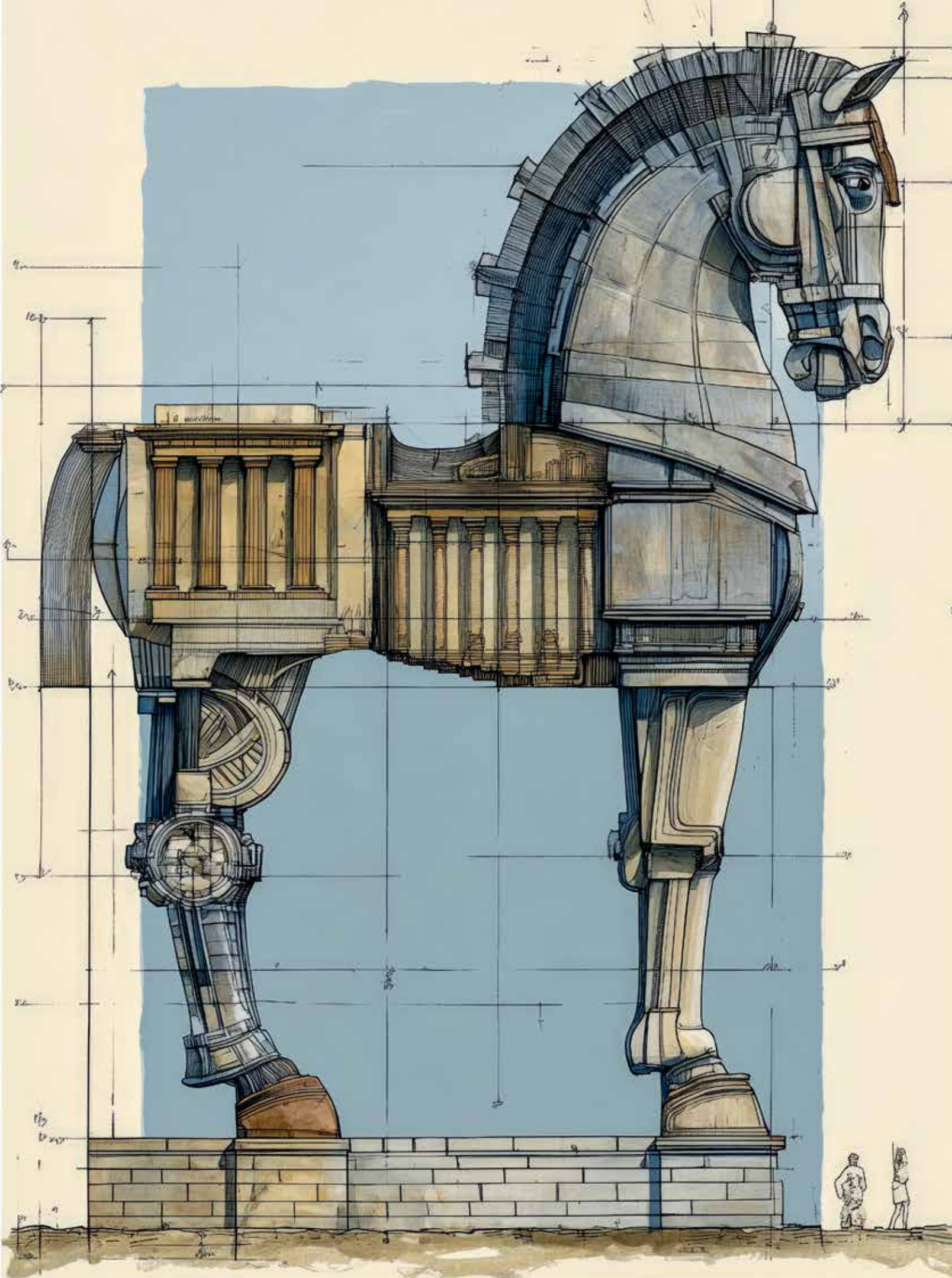


*Il volto pensa e risponde
ci osserva mentre fingiamo di osservare
si piega per essere accettato,
si tende per essere riconosciuto
sorridente, ma non a qualcuno
è specchio, è pelle, è maschera che cambia luce
il volto non rappresenta: abita lo sguardo*



5. IDEA LUCE

*L'idea comincia dove la materia finisce
è una figura sospesa,
una forma che non ha ancora trovato corpo
brilla ma non scalda
ogni idea è un gesto interrotto,
una figura che cerca la propria pelle
quando la luce si arresta,
l'idea si trasforma in progetto*



6. PROGETTO

FUTURO

7. MATERIA

PESO



8. METAMORFOSI

MUTAZIONI



*Architettura è un linguaggio che prende corpo
nello spazio*

*mura di silenzio, colonne di ombra, varchi di
parola*

ogni costruzione nasconde il disegno di una città

9. ARCHITETTURA

COSTRUZIONE

